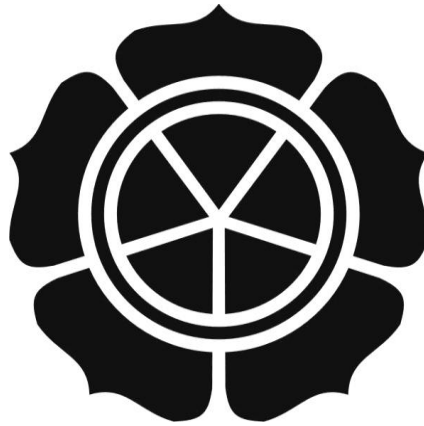


**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI *STOP MOTION* “JENDUL”
MENGUNAKAN TEKNIK *CUT TO CUT***

SKRIPSI



disusun oleh

Meitriana Putri Purnama Hapsari

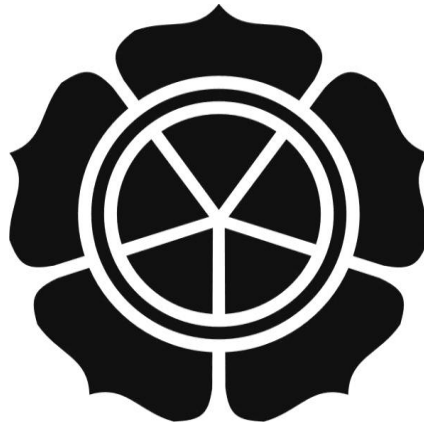
12.11.6721

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI *STOP MOTION* “JENDUL”
MENGUNAKAN TEKNIK *CUT TO CUT***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Meitriana Putri Purnama Hapsari

12.11.6721

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI *STOP MOTION* “JENDUL”
MENGUNAKAN TEKNIK *CUT TO CUT***

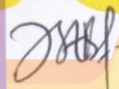
yang disusun oleh

Meitriana Putri Purnama Hapsari

12.11.6721

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Februari 2015

Dosen Pembimbing



Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI *STOP MOTION* “JENDUL”
MENGUNAKAN TEKNIK *CUT TO CUT***

yang disusun oleh

Meitriana Putri Purnama Hapsari

12.11.6721

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 01 Desember 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 190302232

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 09 Desember 2015



Meitriana Putri Purnama Hapsari

NIM. 12.11.6721

MOTTO

- ❖ Hormati kedua orang tua seperti menghormati tuhanmu.
- ❖ Sedikit bicara banyak bekerja.
- ❖ Jangan malu dengan pekerjaan saat ini. Malulah jika anda tidak bekerja.
- ❖ Syukuri dengan apa yang Allah berikan kepada kita.
- ❖ Hidup bukan selalu soal materi.
- ❖ Ketenangan jiwa adalah segalanya.
- ❖ Jangan tumpuk pekerjaanmu, kerjakanlah walau hanya sebutir debu.
- ❖ Dahulukan kepentingan keluarga.
- ❖ Doa dan restu orang tua adalah hal paling utama.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Untuk orang tua tercinta, **Bapak Sahir** dan **Ibu Rita Agus Setyaningsih** yang selalu mencurahkan kasih sayang, doa, motivasi, semangat, pendidikan dan materi dengan setulus hati demi masadepan anakmu ini. Takkan pernah cukup untuk ku membalas semua apa yang telah bapak dan ibu berikan. Aku sangat bangga memiliki bapak dan ibu.
- ❖ Kakak Laki – laki ku **Felix Edwin Septian**, Kakak Perempuan ku **Almira Angelia Octavia** dan Adik ku **Muhammad Bayu Purnomo Aji** yang selalu mendukung materi, mengajarku tentang kemandirian dan menjadi panutanku, terimakasih untuk doa dan perhatianmu yang tak ada hentinya.
- ❖ Untuk kekasih ku yang tercinta **Rangga Prasetyo** yang selalu menemaniku disaat sedih, susah dan senang serta memberikan banyak dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman dan sahabat seperjuanganku 12-S1TI-14 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala waktu yang telah kalian berikan untuk menemani hingga saat ini. Saya sangat merindukan saat-saat belajar, bermain, dan bertualang bersama kalian.
- ❖ Kampus Amikom yang telah banyak memberikanku ilmu dan pengalaman serta saudara- saudara baru dari seluruh indonesia. Teruslah berkembang menjadi kampus terbaik di dunia.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Sholawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau hingga akhir zaman.

Keberhasilan yang penulis raih tidak lepas dari bantuan pembimbing serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan, keselamatan dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Sahir dan Ibu Rita Agus Setyaningsih orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang, dorongan, motivasi dan pengorbanan yang besar kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. dan Bapak Adi Djayusman, S.Kom. selaku dosen Multimedia dan perancangan film animasi yang telah banyak mengajarkan ilmu kepada penulis.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Sudarmawan, M.M selaku Ketua Jurusan S-1 Teknik Informatika (TI).
6. Ibu Yuli Astuti, M.Kom yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
7. Staff, Karyawan dan Dosen di lingkungan STMIK AMIKOM Yogyakarta, Teman-teman mahasiswa/mahasiswi 12-S1TI-14 yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Desember 2015

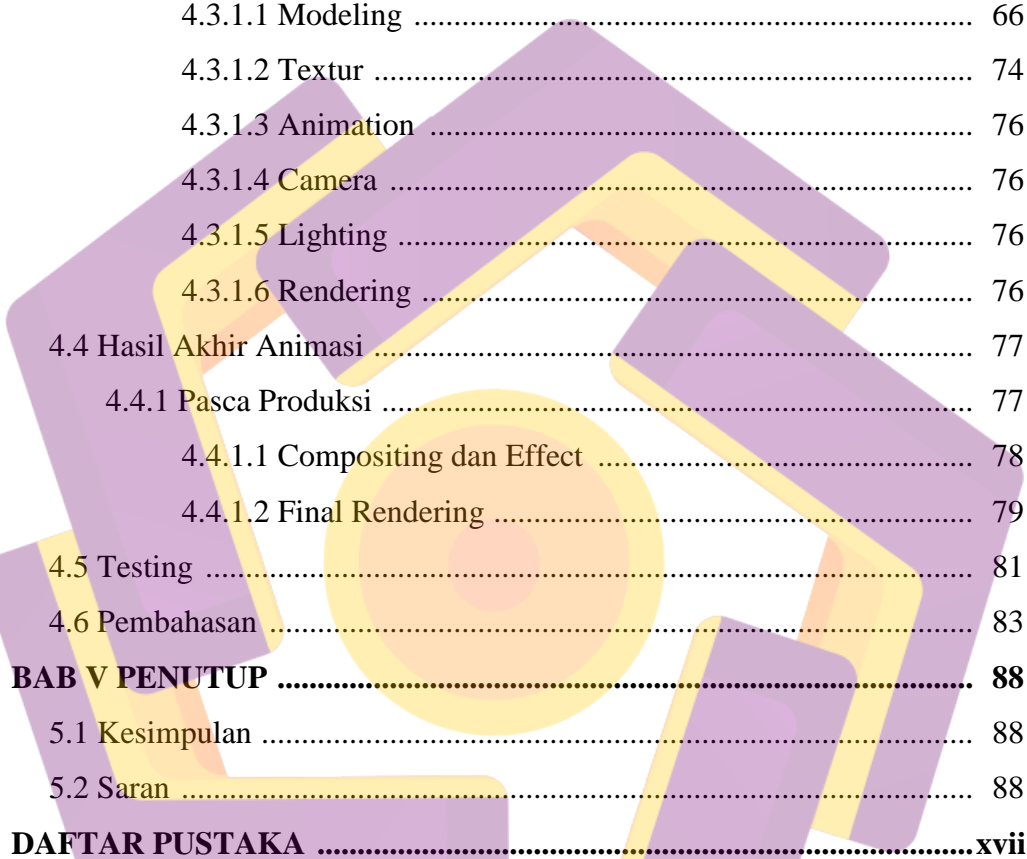


Meitriana Putri Purnama Hapsari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Penelitian	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Penelitian Eksperimen	3
1.6.3 Metode Perancangan	3
1.6.4 Metode Pengembang	3
1.6.5 Metode Testing	4
1.6.6 Metode Implementasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	7

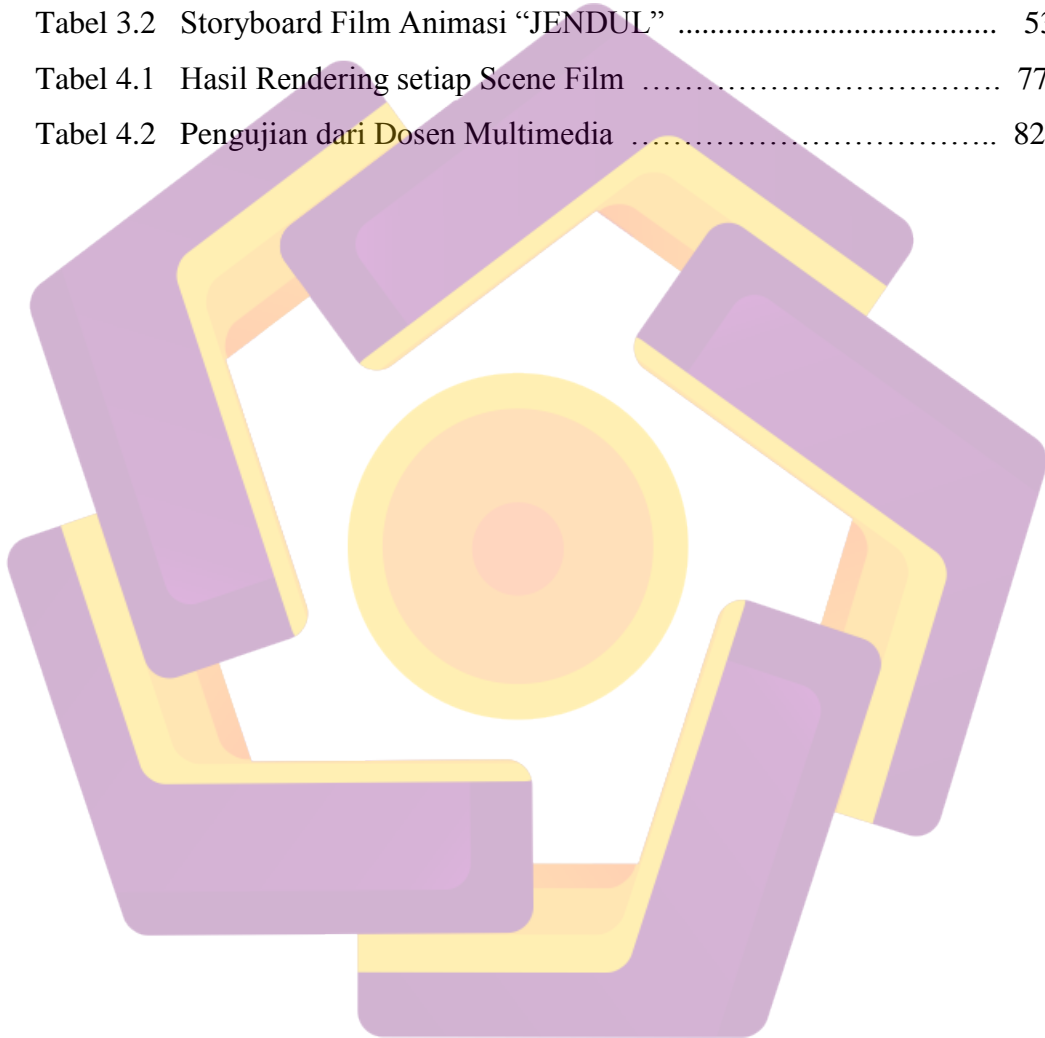
2.2.1 Animasi	7
2.2.2 Asal Mula Teknik Film Animasi	8
2.2.3 Jenis Teknik Film Animasi	8
2.2.4 Bentuk Film Animasi	16
2.2.5 Prinsip Film Animasi	17
2.3 Metode Penelitian Eksperimen	19
2.4 Stop Motion menggunakan Teknik Cut to cut	25
2.5 Proses Produksi Film Animasi	28
2.5.1 Tahap Pra Produksi	28
2.5.2 Tahap Produksi	29
2.5.3 Tahap Pasca Produksi	30
BAB III PERANCANGAN	31
3.1 Alat dan Bahan	31
3.1.1 Alat	31
3.1.2 Bahan	32
3.2 Metode Penelitian Eksperimen	32
3.3 Alur Penelitian	35
3.4 Perancangan	36
3.4.1 Rancangan Animasi	36
3.4.2 Rancangan Animasi Stop Motion	36
3.4.3 Pra Produksi	37
3.4.3.1 Ide Cerita	37
3.4.3.2 Tema	37
3.4.3.3 Sinopsis	38
3.4.3.4 Logline	39
3.4.3.5 Naskah Cerita	39
3.4.3.6 Diagram Scene	46
3.4.3.7 Concept Art	46
3.4.3.8 Storyboard	53



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Rancangan Animasi	65
4.2 Alur Produksi Animasi	65
4.3 Pembuatan Animasi	66
4.3.1 Produksi	66
4.3.1.1 Modeling	66
4.3.1.2 Textur	74
4.3.1.3 Animation	76
4.3.1.4 Camera	76
4.3.1.5 Lighting	76
4.3.1.6 Rendering	76
4.4 Hasil Akhir Animasi	77
4.4.1 Pasca Produksi	77
4.4.1.1 Compositing dan Effect	78
4.4.1.2 Final Rendering	79
4.5 Testing	81
4.6 Pembahasan	83
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan antara Film Animasi Stop Motion Jendul dengan Film Animasi Stop Motion lainnya	7
Tabel 3.1 Hasil Analisa untuk Kelebihan dan Kekurangan Teknik Cut to Cut dalam Pembuatan Film Animasi Stop Motion	35
Tabel 3.2 Storyboard Film Animasi “JENDUL”	53
Tabel 4.1 Hasil Rendering setiap Scene Film	77
Tabel 4.2 Pengujian dari Dosen Multimedia	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi cel	9
Gambar 2.2 Animasi cel 2	10
Gambar 2.3 Animasi potongan	10
Gambar 2.4 Animasi potongan 2	10
Gambar 2.5 Animasi bayangan	11
Gambar 2.6 Animasi kolase	11
Gambar 2.7 Animasi boneka	13
Gambar 2.8 Animasi model	13
Gambar 2.9 Pixilasi	14
Gambar 2.10 Animasi klasik	14
Gambar 2.11 Animasi stop motion shaun the sheep	14
Gambar 2.12 Animasi stop motion lego	15
Gambar 2.13 Animasi digital 3D	15
Gambar 2.14 Animasi digital 2D	16
Gambar 2.15 Perancangan storyboard dan Storyline	26
Gambar 2.16 Pengaturan Media dan Properti	26
Gambar 2.17 Pembuatan Properti dan Kostum	26
Gambar 2.18 Pembuatan Karakter	27
Gambar 2.19 Pengaturan Ekspresi Tokoh	27
Gambar 2.20 Stock Suku Cadang	27
Gambar 2.21 Stop Motion Action	28
Gambar 2.22 Format Storyboard tiga kolom	29
Gambar 3.1 Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Diagram Perancangan Film Animasi	36
Gambar 3.3 Diagram Rancangan Stop Motion	37
Gambar 3.4 Diagram Scene	46
Gambar 3.5 Desain Karakter Jendul	47
Gambar 3.6 Desain Karakter Bocil	47
Gambar 3.7 Desain Rumah Jendul	48

Gambar 3.8 Desain Kamar Jendul	48
Gambar 3.9 Desain Toilet/WC	48
Gamabr 3.10 Desain Pos Ronda	49
Gambar 3.11 Desain Meja	49
Gambar 3.12 Desain Kursi	50
Gambar 3.13 Desain Almari	50
Gambar 3.14 Desain Ranjang Tidur	50
Gambar 3.15 Desain Background Jalan	51
Gambar 3.16 Desain Tempat Sampah	51
Gambar 3.17 Desain Jam Dinding	51
Gambar 3.18 Desain Lukisan/Figura	52
Gambar 3.19 Desain Tanaman	52
Gambar 3.20 Desain Makanan	52
Gambar 4.1 Diagram Perancangan Film Animasi	65
Gambar 4.2 Diagram Alur Produksi	66
Gambar 4.3 Bahan Clay/Plasticine	67
Gambar 4.4 Rangkaian Karakter Terpisah	67
Gambar 4.5 Karakter Jendul	67
Gambar 4.6 Rangkaian Karakter Bocil Terpisah	68
Gambar 4.7 Karakter Bocil	68
Gambar 4.8 Alat Pembuatan Model Property	68
Gambar 4.9 Bahan Pembuatan Model Property	69
Gambar 4.10 Bahan Pembuatan Model Property	69
Gambar 4.11 Model Rumah	69
Gambar 4.12 Model Kamar Jendul	70
Gambar 4.13 Model Pos Ronda	70
Gambar 4.14 Model Toilet	71
Gambar 4.15 Model Meja	71
Gambar 4.16 Model Kursi	71
Gambar 4.17 Model Almari	72
Gambar 4.18 Model Ranjang Tidur	72

Gambar 4.19 Model Jam Dinding	72
Gambar 4.20 Model Figura dan Lukisan	73
Gambar 4.21 Model Tong Sampah	73
Gambar 4.22 Model Makanan	73
Gambar 4.23 Model Tanaman	74
Gambar 4.24 Background	74
Gambar 4.25 Tekstur Karakter Jendul	75
Gambar 4.26 Tekstur Property Almari	75
Gambar 4.27 Perubahan Gerakan pada Karakter	76
Gambar 4.28 Rendering Setiap Scene Film	77
Gambar 4.29 Proses Penggabungan Film	78
Gambar 4.30 Pembuatan Suara dengan Adobe Audition	79
Gambar 4.31 Rendering Setup	80
Gambar 4.32 Proses Rendering	80
Gambar 4.33 Convert to AVI	81
Gambar 4.34 Prinsip Squash and stretch	84
Gambar 4.35 Prinsip Anticipation	85
Gambar 4.36 Prinsip Staging	85
Gambar 4.37 Prinsip Follow-through and overlapping action	86
Gambar 4.38 Prinsip Slow in-slow out	86
Gambar 4.39 Prinsip Arch.....	87
Gambar 4.40 Prinsip Timing.....	87
Gambar 4.41 Prinsip Appeal.....	87

INTISARI

Perkembangan karya kreatif dan imajinatif dalam dunia teknologi semakin lama semakin pesat. Hal tersebut memberikan tanggapan yang positif dalam perkembangan teknik perfilman animasi khususnya pada film pendek animasi *Stop-Motion* .

Dengan hal semacam itu diharapkan film animasi dapat memberikan contoh positif bagi para penikmat dalam kehidupan sehari-hari. Karena dengan film animasi pesan yang tertuang didalamnya akan mudah dipahami khususnya untuk anak-anak.

Oleh karena itu Teknik *Cut to Cut* dibutuhkan dalam pembuatan film animasi *Stop Motion* karena film animasi *Stop Motion* yang menggunakan Teknik *Cut to Cut* memiliki sebuah nilai plus tersendiri dari sudut pandang proses pembuatannya, sehingga karakter pada sebuah film animasi *Stop Motion* terkesan lebih hidup.

Kata Kunci: *Film, Animasi, Stop Motion, Cut to cut*

ABSTRACT

The development of creative and imaginative in the world of technology more and more rapidly. It gives a positive response in the development of film animation techniques, especially in the animated short film Stop-Motion.

With that kind of animated films that are expected to be able to provide a positive example for the audience in everyday life. Because the animated film the message contained therein will be easily understood, especially for children.

Therefore Technique Cut to Cut required in making animated films because the film Stop Motion Stop Motion animation which uses techniques Cut to Cut has a plus in itself from the viewpoint of the manufacturing process, so that the character in an animated film Stop Motion seem more alive.

Keywords : Film, Animation, Stop Motion, Cut to cut